
LOST IN TIME
(VERSION 1.0)
FRANCAIS
DEUTSCH
ITALIANO
COKTEL VISION

CREDITS

Creation/Project Manager
Muriel Tramis
CO-scenario Writer
Corinne Carrère
Program Manager
Philippe Lamarque
Programming
Emmanuel Maguet
Roland Lacoste
Graphics
Paco
Joseph Kluytmans
Jeff Rey
Drawings
Thierry Ségur
3D Precalculated Graphics
Fred Chauvelot
Video Pictures-Camera Men
Fred Chauvelot
Pascal Legrand
Music and Sound Effects
Charles Callet
Translation
W. Forster (German)
Ida Giordano (Italian)
Publishing
Manuelle Mauger
Anne-Lise Prodel
Front Illustration
Jeff Rey
Lay-out
Anne-Sophie Bailly
Public Relations
Emmanuelle Kreuz
Production Supervision
Roland Oskian

ACTORS

Dominique Laurencine ***as*** DORA
Frédéric D. ***as*** MELKIOR
Lionel Leroy ***as*** JARLATH
Songolo ***as*** YORUBA
Anne-Lise Prodel ***as*** VELVET
René-Guy Tramis ***as*** MAKANDAL
Nathalie Lam ***as*** DELIA
Kendo ***as*** PHILIBERT
Jean-Michel Jullien ***as*** OSWALD
Sharon Rungasamy ***as*** CELEUCIE/ CRISPINA
Darren Rungasamy ***as*** AMILCAR
Félix Sither ***as*** SERAPION

WITH SPECIAL THANKS TO:

Mayor of CARANTEC (Brittany) and **Isabelle ARDELLE** (Tourist Office of Carantec in Brittany) : for their friendly cooperation.
Mr. COLETERE : owner of the motorboat "Ile de Batz" in Morlaix (Brittany) for their boat return trips on the island.
Mrs. SABATIER : Equipement du Finistère-Phares & balises de Brest (Brittany), for giving us access to the lighthouse.
Mr and Mrs CHAPOULLIE : for allowing us to film the interiors of their home in Bergerac (Périgord).
Mr Jean-Luc VERNON : from the "Club hippique des Etangs de Meudon".
Production : COKTEL VISION

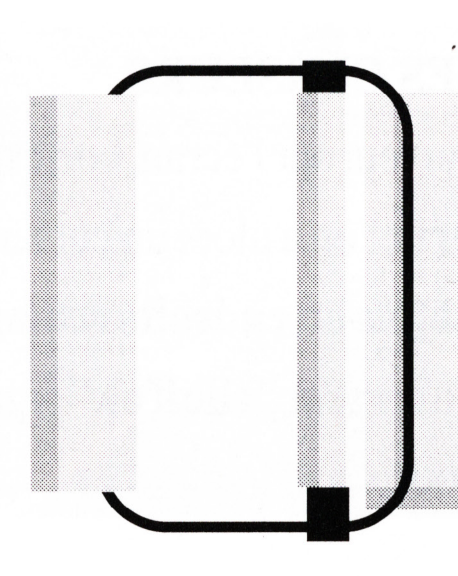


POLICE SPATIO TEMPORELLE

RAPPORT DE MISSION ***de l'agent MELKIOR***

Avril 2092

Ce rapport relate les événements ayant abouti à l'arrestation de JARLATHEZUS, responsable du vol d'un échantillon du précieux AMERICIUM 1492. L'homme a caché le matériau radioactif dans le passé, bouleversant dangereusement l'équilibre du continuum. L'affaire relevait typiquement de la compétence de la Police Spatio-Temporelle.

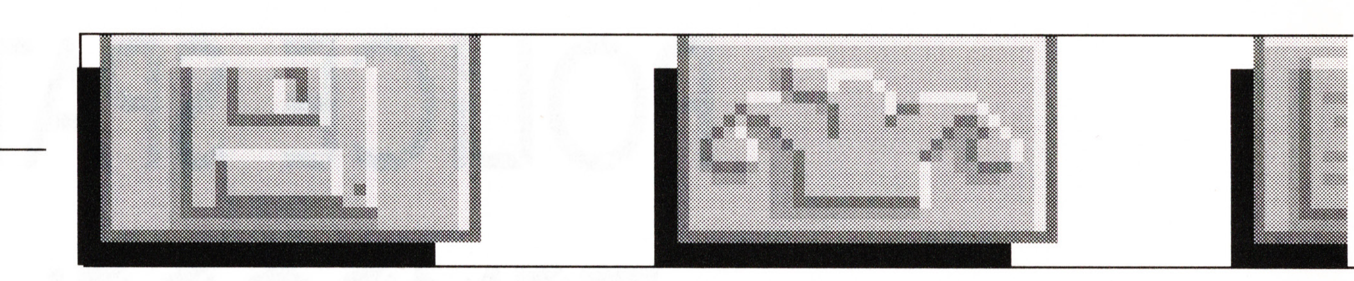


Les disquettes jointes à ce manuel, vous permettront de revivre cette mission dans la peau de DORALICE PRUNELIER, personnage sélectionné à son insu par l'ordinateur Central de la Police Spatio-Temporelle, pour ses liens historico-temporels avec JARLATHEZUS.

Les événements relatés se situent en 3 lieux, 3 époques:

1992 - Manoir de la Prunelière - Côte Atlantique - Europe
1840 - Navire -"la Briscarde"- Mer Caraïbe
1840 - Ile de St Cristobald - Caraïbes

INTERACTIVITE



Pour manipuler correctement les disquettes contenues dans ce rapport, suivez ces quelques instructions. Vous pouvez utiliser exclusivement la souris.

L'ECRAN est partagé en quatre zones, de haut en bas:

- le tableau de bord qui apparaît si le curseur-flèche est amené en haut de l'écran,
- la partie centrale où se déroule l'aventure,
- la fenêtre des dialogues,
- la ligne de servitude ou dernière ligne de l'écran.

LE ROLE DES CURSEURS

Promener le curseur sur l'écran, correspond à l'action d'examiner. Ceci permet de repérer:

- **la sortie**: on a alors un curseur-porte,
- **les objets ou endroits remarquables** : leur nom apparaît sur la ligne de servitude.

L'apparition du curseur **"clic if ok"** signale les textes à lire. Ils disparaissent par simple pression du bouton gauche de la souris.

L'UTILISATION DES OBJETS

Cliquer le bouton gauche de la souris sur un objet le transforme en curseur. Dans ce cas:

- cliquer le bouton droit de la souris met l'objet en inventaire,
- cliquer le bouton gauche permet d'utiliser cet objet dans l'image. **"UTILISER sur"** apparaît alors sur la ligne de servitude avec, à sa suite, le nom de l'objet, de l'endroit, ou du personnage que l'on désigne au curseur. Clic gauche : agir. Clic droit: se raviser.

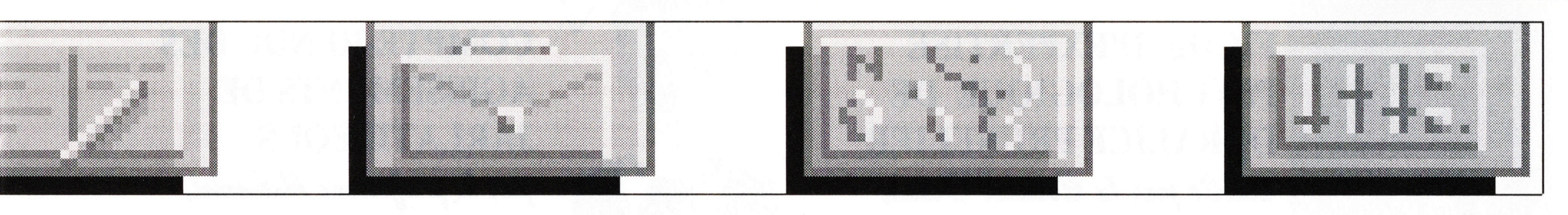
Ainsi, cliquer peut signifier selon le contexte, donner, montrer, prendre, utiliser ou actionner.

L'INVENTAIRE

On ouvre l'inventaire en cliquant le bouton droit de la souris. L'ensemble des objets possédés apparaît sous forme de curseur.

Pour utiliser un objet sur un autre objet de l'inventaire, il faut :

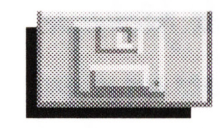
- prendre un objet au curseur, dans l'image ou dans l'inventaire,
- amener le curseur-objet sur le tableau de bord en haut de l'écran,
- cliquer le bouton gauche sur l'icone "inventaire" du tableau de bord,
- cliquer le curseur-objet sur l'objet de votre choix.



LE TABLEAU DE BORD

Il y a six fonctions accessibles en positionnant le curseur en haut de l'écran et en cliquant le bouton gauche de la souris sur l'icone désiré.

GESTION: permet de ***"SAUVER", "CHARGER", "QUITTER"***



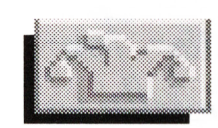
SAUVER: 30 positions pour sauvegarder l'état du jeu apparaissent.

Choisissez une ligne en manipulant éventuellement "les ascenseurs", le nom de l'écran s'inscrit automatiquement; si vous le souhaitez vous pouvez le changer.

CHARGER: chacune des 30 positions peut être reprise. Vous retrouverez le jeu dans l'état où vous l'avez sauvegardé.

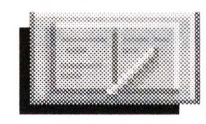
QUITTER: permet de sortir du jeu.

JOKERS



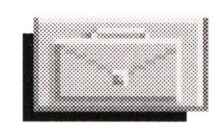
Vous disposez de quelques jokers qui vous donneront par endroit quelques indices à exploiter si vous êtes bloqué.

AGENDA



Indices, dialogues avec les personnages-clés et évolution de l'histoire sont automatiquement enregistrés et peuvent être consultés à volonté. Vous disposez d'une page supplémentaire pour prendre des notes.

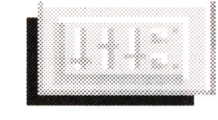
INVENTAIRE



Une autre façon d'ouvrir l'inventaire.

DEPLACEMENT: permet d'accéder directement à un lieu déjà visité sans traverser les écrans intermédiaires.

OPTIONS



MUSIQUE: permet de supprimer ou de remettre l'ambiance sonore.

INFO: permet de visualiser DATE, HEURE, TEMPS CUMULE DE JEU et POURCENTAGE D'AVANCEMENT.



FICHE D'EXPERTISE PSYCHOLOGIQUE DE DORALICE PRUNELIER

établie par le Colonel Orson, spécialiste du recrutement.

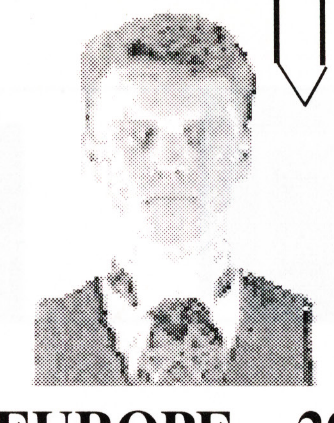
En 1992, le sujet est une jeune femme de 27 ans, dotée d'une vive intelligence, qui exerce le métier de commandant de bord, ce qui lui assure un certain confort matériel.

Attention : c'est une flambeuse, elle claque tout ce qu'elle gagne! Son métier correspond bien à son caractère indépendant et son besoin de bouger. Elle aime tout autant l'insécurité des jungles hostiles que le luxe des grands palaces. Son père est un ethnologue, spécialiste des Amérindiens, amoureux des grands espaces. Sa mère est une talentueuse cancatrice brésilienne de l'Opéra de Manaus. Le sujet vit dans un superbe appartement parisien où elle reçoit souvent beaucoup d'amis, à qui elle prépare une cuisine exotique et raffinée. Elle aime tous les alcools forts, le whisky, le rhum, le cognac. Sa boisson préférée : la piña colada. Son plat préféré : les oeufs, cuits de toutes les façons et avec tout et n'importe quoi dedans.

Elle sale, poivre sans goûter et mange épicé. Elle adore le jazz rétro. Elle a horreur du jeu d'Echecs mais vénère le Go. Elle ne comprend rien au Bridge mais s'offre de mémorables parties de Scrabble avec sa meilleure amie. Saine et vigoureuse, elle a pratiqué beaucoup de sports : deltaplane, aïkido, plongée... Mais aucun ne l'a vraiment passionnée. Elle ne fume pas. Elle déteste les armes. Elle ne supporte aucun corporatisme, aucun parti politique, aucune religion. Ni crédule, ni superstitieuse, elle croit en la science. Son tempérament la pousse à rechercher des sensations nouvelles, des activités hors du commun. C'est une touche-à-tout mais elle n'a jamais le temps d'approfondir... Aussi, peut-elle donner l'impression d'être superficielle...

Elle est parfois inconsciente. Elle adore les situations difficiles où son jugement, son sens de l'observation et son esprit de déduction sont mis à rude épreuve. Passionnée de vieilles séries TV américaines, elle apprécie tout particulièrement Mac Gyver, Colombo, Mission Impossible... tout cela à la fois.

Le sujet, solide et équilibré, présente toutes les aptitudes requises pour mener à bien la mission d'interception de Jarlath Equs.



COMPTE-RENDU DES AGISSEMENTS DE JARLATH EQUS

par le professeur Nathaniel, expert en criminologie temporelle.

EUROPE - 2092

JARLATH EQUS est issu de la nouvelle génération d'historiciens assermentés (scientifiques utilisant la double compétence histoire-physique), travaillant sur le programme confidentiel de recherche sur le déplacement dans l'Espace-Temps. Il s'est rendu coupable du vol d'un échantillon d'Américium 1492, ce matériau nouvellement découvert, aux applications militaires révolutionnaires, afin d'en faire un commerce clandestin. Or, 3000 ans seraient nécessaires pour désintégrer ce matériau qui a la fâcheuse propriété d'être radioactif. Jarlath concocte alors un plan audacieux: il remonte de 3000 ans dans le passé et cache l'échantillon dans un sarcophage en or en compagnie d'une momie égyptienne. Puis il observe, au fil des ans, le devenir de son "trésor".

ILE DE ST CRISTOBALD - 1840

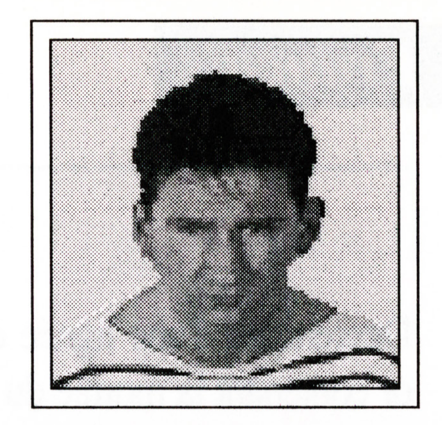
En 1840, le trésor est devenu la relique d'une tribu côtière d'Afrique de l'Ouest.

Espérant le récupérer à l'insu de la Police Spatio-Temporelle lancée à ses trousses, Jarlath choisit de s'installer sur une île des Caraïbes en épousant la fille d'un riche planteur. Profitant du trafic de la traite des esclaves, il envoie quérir son trésor en même temps que quelques esclaves. Ensuite, depuis l'île, il prépare la dernière partie de son plan: il soudoie un flibustier pour qu'il échoue le bateau et le "trésor" au large des côtes d'Europe, à proximité d'un manoir acquis par ses soins, afin que, doublement à l'abri au fond de l'eau, "le trésor" échappe à la vigilance de notre Police Spatio-Temporelle.

COMMENTAIRES :

nous sommes devant un cas sensible de manipulation temporelle à caractère récursif. Le taux de paradoxe ayant atteint le seuil critique, un bouleversement, voire une destruction de la structure profonde du patrimoine biologique universel est à craindre. Seule une extraction de l'élément pertubateur du contexte factuel peut en corriger les effets pervers.

Point d'interception suggéré : PARIS - 1992.



LES CONCLUSIONS DE L'AFFAIRE "AMERICIUM 1492" UNE INTERVIEW EXCLUSIVE D'UN AGENT DE LA P.OS.TE.

Le Nouvel Evénement : Agent Melkior, pouvez-vous nous rappeler le rôle de la Police Spatio-Temporelle en 2092?

MELKIOR: Vous savez que de récentes découvertes nous permettent maintenant de retourner dans le passé, grâce à un champ magnétique intense généré par un simple boîtier porté au poignet. Ceci est aujourd'hui réservé à quelquespersonnes assermen tées. Les inévitables retombées de cette extraodinaire découverte ont conduit à la création du Comité d'Ethique Temporelle. Seule est autorisée l'observation du passé. Toute autre intervention est strictement interdite voire dangereuse.

N.E. : Vous venez de résoudre l'affaire du vol de l'Americium 1492 dont nous avons tous entendu parler.

M. : Je ne suis pas seul à mériter les satisfecits. C'est plutôt grâce à Doralice Prunelier, charmante personne vivant en 1992, que nous devons l'heureuse résolution de cette affaire. Je l'ai rencontrée en 1840, à bord de la Briscarde où j'étais déguisé en cuistot.

N.E. : La PO.S.TE. favorise donc l'intervention de personnes du passé. Pouvez-vous nous expliquer comment elle a été choisie?

M.: Hé bien, Jarlath Equs le criminel dont je suivais la trace, ne s'est pas contenté de remonter dans le passé, il en a influencé les événements. Dès lors, selon la théorie des "Futurs Possibles", il signait sa condamnation. Il nous a suffi de choisir, parmi tous les futurs possibles, une ligne temporelle dans laquelle sa mort punitive figurait. La ligne choisie comportait l'existence de Doralice Prunelier.

N.E. : Précisément, quelle fut l'erreur commise par Jarlath ?

M: Première erreur: épouser en 1840, Velvet Rochefort de la Prunelière après avoir fait mourir son père. Deuxième erreur: emmener sur l'île de St Cristobald, en même temps que "le trésor" (l'objet volé), un esclave nommé Yoruba. Celui-ci eut un enfant avec Velvet, dont est directement issue Doralice Prunelier, quelques générations plus tard. Nos historiciens détectèrent la blessure temporelle causée par ces deux événements, ce qui nous permit de localiser Jarlath sur cette île des Caraïbes.

N.E. : Et vous avez neutralisé Jarlath à cet endroit?

M. : Pas moi, Doralice. Je n'arrivais pas à localiser simultanément l'individu et le "trésor". Je risquais de perdre l'un et l'autre. Il fallait que l'homme garde une parfaite confiance en son plan pour que je le piste jusqu'au bout. Il ne s'est pas méfié de Doralice qui constitua cependant une redoutable adversaire. C'est elle qui a eu raison de lui.

NE: Est-ce que Doralice a été informée de son rôle dans l'affaire?

M: Le Code d'Ethique Temporelle me l'interdit. Elle continue sa vie au XXème siècle. Normalement, elle ne se doute de rien, mais j'aimerais bien l'avoir à nouveau comme équipière.

L'AMERICIUM 1492

Une première trace de ce matériau avait été détectée par hasard, dans un fragment de météorite détenu depuis plus d'un siècle par une famille de collectionneurs. Le hasard avait joué une seconde fois lorsqu'un cristal de plusieurs tonnes avait été localisé à quelques centaines de mètres de profondeur dans le golfe du Mexique.
Le cristal pouvait atteindre une température et une accélération extraodinaires, propriétés mises en évidence dans un laboratoire satellite et dont les applications, militaires notamment, pourraient étre révolutionnaires. Un détail cependant mérite d'être mentionné: le matériau, du nom de code atomique Americium 1492, est composé de molécules lourdes et présente un niveau de radioactivité d'une période de trois milliers d'années de période. Cela risque fort de compromettre toute application avant longtemps si l'on doit attendre sa désintégration radioactive.

Professeur FALCO, spécialiste de mécanique quantique, extrait de son dernier livre "Le futur antérieur"(janv. 2092).

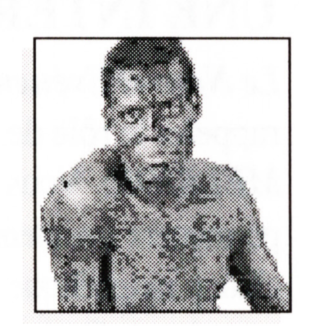
LE DÉPLACEMENT DANS L'ESPACE -TEMPS

Dès la fin du XXème siècle, la Biologie moderne utilisait couramment la rétroévolution de cellules malades, qui permet de revenir à une structure saine et influer sur une nouvelle évolution positive d'un organisme atteint. Dans le même temps, les théoriciens de la Thermodynamique démontraient la réversibilité macroscopique avec la création de champs magnétiques intenses. Grâce à la convergence de ces deux domaines de la Science, il fallut moins d'un siècle pour élaborer les techniques d'une évolution de la matière vers le passé. Il s'agissait non pas de rajeunir le sujet mais de rajeunir son environnement. Cette technologie, aujourd'hui miniaturisée, permet de remonter le chemin du passé. Mais s'il y a un seul passé connu, pour un instant donné, il y a une infinité de futurs possibles. Peut-être faudra-t'il attendre encore un siècle pour explorer ces chemins possibles du futur...

Professeur FALCO, spécialiste de mécanique quantique, extrait de son dernier livre "Le futur antérieur", (janvier 2092).

LES AUTRES PROTAGONISTES DE L'AFFAIRE

YORUBA



Descendant d'une lignée de mages égyptiens, c'est le gardien du trésor de sa tribu: le sarcophage en or contenant la momie du pharaon Amenotep. Il est enlevé de sa tribu par Jarlath qui en fait un esclave sur l'île de St Cristobald. Il y devient l'amant de Velvet Rochefort de la Prunelière, la femme de Jarlath. Doralice et Melkior le délivreront du bateau qui l'emmène vers l'Europe.



VELVET

Jarlath l'a épousée pour hériter du nom et de la plantation de son père. Négligée par son mari et s'ennuyant de ses longues absences, elle devient la maîtresse de Yoruba et en a un enfant: Maximin. C'est elle qui conduira Doralice à Maximin.

PHILIBERT



C'est le Capitaine de la Briscarde. Il est soudoyé par Jarlath pour couler le bateau qui contient le sarcophage, au large de son manoir situé sur la côte Atlantique, côté européen. Il entretient son équipage dans une crainte respectueuse grâce à son revolver à la crosse magnétique qui ne fonctionne qu'à l'aide de ses bagues aimantées.



OSWALD

Il hait le Capitaine et n'attend qu'une occasion de créer une mutinerie. Doralice l'aide à voler le revolver magique du Capitaine Philibert en échange de la promesse de lui faire quitter le bateau.

MAKANDAL



C'est le guérisseur de l'île de St Cristobald. Il passe son temps à éviter la passion excessive de Délia. Doralice devra le convaincre de soigner Yoruba.



DELIA

C'est la devineresse et confidente de Velvet. Follement amoureuse de Makandal, elle passe son temps à élaborer des philtres d'amour pour lui. Doralice devra l'aider à ensorceler Makandal, pour pouvoir rencontrer Velvet.

CELEUCIE



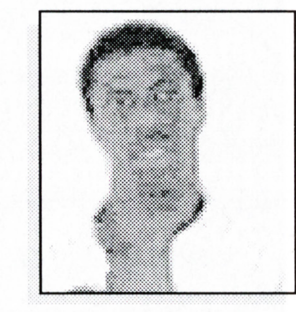
La cuisinière de la plantation, mère d'Amilcar. Velvet lui a confié Maximin, mais Jarlath parvient à détourner son attention et met en danger la vie de Maximin.



AMILCAR

Jeune fils de Makandal et Céleucie. Il tente d'amadouer Doralice par ses ruses. C'est lui qui la conduira à Makandal.

SERAPION



Le conteur. Il sait tout de l'histoire de la plantation, et en particulier sur la venue de Jarlath et la mort du père de Velvet. Malheureusement, une extinction de voix l'empêche de parler. Lorsque Doralice le guérira, il l'aidera à pénétrer dans la plantation.

MAXIMIN

Fils de Yoruba et Velvet, il est l'arrière-arrière-grand-père de Doralice. Sa vie est menacée par Jarlath.

GALIPO

C'est le perroquet donné au Capitaine par Makandal. Lorque Philibert enferme Doralice dans sa cabine, il l'empêche de fouiller.

MISE EN ROUTE

1- VERSION AMIGA

Insérez la disquette 1 dans votre lecteur. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se lance automatiquement.

2 - IBM PC et COMPATIBLES, INSTALLATION SUR DISQUE DUR.

- LOST IN TIME est composé de deux épisodes indépendants l'un de l'autre. Vous pouvez installer les deux épisodes séparément ou les rassembler tous les deux sur votre disque dur. Dans ce dernier cas, ils s'enchaîneront alors automatiquement.
- Si vous voulez posséder simultanément l'épisode 1 et l'épisode 2 en totalité, vous aurez besoin de 23 Mégaoctets sur votre disque dur. Néanmoins, grâce à des installations partielles, vous avez la possibilité d'utiliser "Lost in time" avec seulement 9 Mo.
- Dans tous les cas, pour fonctionner correctement, vous devez disposez d'au moins 550 Ko de RAM conventionnelle (hors mémoire étendue).

Quel que soit l'épisode possédé, la procédure est la même:
Insérez la disquette 1 dans le lecteur A - ou B - et tapez **A:INSTALL** puis ↵ ou **B: INSTALL** puis ↵ et suivez les instructions d'installation portées à l'écran. L'installation vous donne le choix du disque dur C:, D:, E:..., s'il y a lieu, mais crée automatiquement un sous-répertoire COKTEL \ LOST.

Suivant la capacité de votre disque dur, plusieurs cas sont possibles :

2.1- Vous voulez installer un épisode et vous disposez de 12 Mo sur votre disque dur.
Il vous suffit de suivre la procédure. Si l'autre épisode est déjà installé, les deux épisodes s'enchaîneront automatiquement.

2.2- Vous voulez installer un épisode et vous disposez de plus de 9 Mo mais de moins de 12 Mo sur votre disque dur.
Choisissez l'option "Installation partielle", ou dégagez 12 Mo au total sur votre disque dur pour effectuer une installation totale.

2.3- Vous voulez installer un épisode et vous disposez de moins de 9 Mo.
Vous ne pourrez effectuer aucune installation. Dégagez 9 Mo sur votre disque dur pour une installation partielle ou 12 Mo pour une installation totale.

NOTA: L' installation partielle coupe votre épisode en deux. Au milieu de l'épisode, le logiciel vous demandera d'installer la deuxième partie. Dans ce cas, il effectuera une deuxième installation partielle, en effaçant la première.

Désormais pour lancer le jeu, placez-vous dans le répertoire COKTEL en tapant **CD COKTEL** puis ↵ et tapez **LOST** puis ↵.

REMARQUES:

A/ Si vous lancez le jeu sous DOS et que vous souhaitiez changer la configuration de votre PC (carte graphique, carte sonore, souris, etc.), positionnez-vous dans le répertoire COKTEL/LOST en tapant **CD COKTEL\LOST**, puis lancez le jeu en tapant **SETUP** puis ↵.

B/ SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM (cela vous est annoncé à l'écran).

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- diminuer le nombre de "files" et "buffers" spécifié dans le fichier CONFIG.SYS. Pour modifier ce fichier, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG.SYS dans son état initial.

  NB : le nombre de files doit être au moins de 16.

- créer une disquette système "bootable" à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancez ensuite le jeu comme indiqué précédemment.

C/ Pour une meilleure utilisation des capacités de votre machine, compressez votre disque dur (ex. : avec l'utilitaire COMPRESS) régulièrement.

D/ En cas de problème, et après avoir vérifié tous les points qui précèdent, vous pouvez régler la configuration de votre carte sonore (canal DMA et numéro d'IRQ). Utilisez pour cela l'option configuration avancée du menu de sélection.

3 - CD ROM

Insérez le CD dans le lecteur CD ROM.

Depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:), tapez **INSTALL** et suivez les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire COKTEL et de taper **LOST** puis ↵.

REMARQUES :

A/ Par la suite si vous souhaitez changer la configuration de votre PC (carte graphique, carte sonore, souris, etc.), positionnez-vous dans le répertoire COKTEL/LOST en tapant **CD COKTEL\LOST**, puis lancez le jeu en tapant **SETUP** puis ↵.

B/ Si vous n'avez pas assez de RAM, reportez-vous au paragraphe B/ du chapitre 2- IBM PC et compatibles, de la mise en route.

C/ En cas de problème, reportez-vous au paragraphe D du chapitre 2- IBM PC et compatibles.

PASSER LE TEST DE PROTECTION (sauf CD ROM)

Vous disposez d'un livret composé de couleurs repérées par une lettre et un nombre.

Le test a lieu sur un écran où figurent trois cadrans et 8 touches colorées et numérotées.

Un code s'affiche composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Ex: C127.

Prenez votre livret et relevez la couleur de la case indiquée par ses coordonnées.

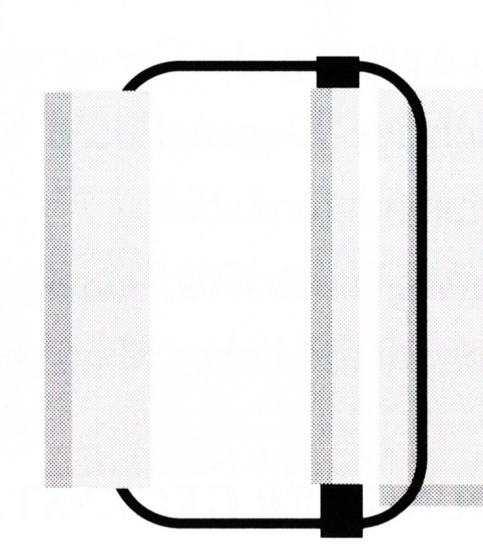
Pressez la touche de votre clavier portant le chiffre correspondant à ladite couleur et ↵.



RAUM-ZEIT-POLIZEI (RZP)

UNTERSUCHUNGSBERICHT des Agenten MELKIOR

April 2092



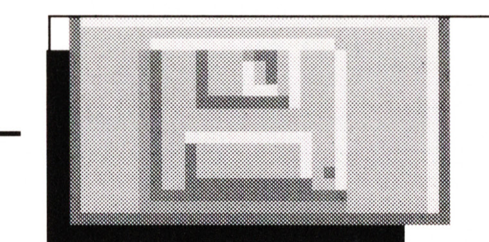
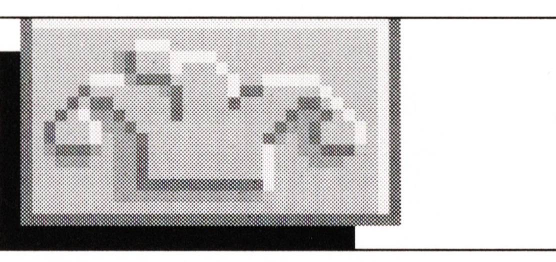
Dieser Bericht beschäftigt sich mit den Ereignissen, die zur Verhaftung von JARLATH ELUS geführt haben, einem Individuum, das für den Diebstahl einer Probe des wertvollen Stoffes Americium 1492 verantwortlich ist. Der Dieb hat dieses hoch radioaktive Material in der Vergangenheit versteckt, wodurch das Gleichgewicht des Raum-Zeit-Kontinuums gefährlich ins Wanken geraten ist.

Die diesem Handbuch beiliegenden Disketten erlauben Ihnen, die RZP Enquete nachzuvollziehen, und zwar in der Haut von DORALICE PRUNELIER, einer Person, die wegen ihrer historischen und zeitlichen Verbindungen mit JARLATH ELUS vom RZP-Zentral-Computer ausgewählt wurde; Doralice wurde ihrerseits nicht von der Untersuchung informiert.

Die uns interessierenden Ereignisse finden an drei verschiedenen Orten und in drei Epochen statt:

1992 - Gutshaus Manoir de la Prunelière - an der europäischen Atlantikküste
1840 - Schiff "La Briscarde" - Karibik
1840 - Insel San Cristobal - Karibik

INTERAKTIVITÄT

Damit Sie die beiliegenden Disketten richtig nutzen können, bitten wir Sie, die folgenden Hinweise zu beachten. Sie können dazu ausschließlich mit der Maus arbeiten.

DER BILDSCHIRM ist in vier Zonen aufgeteilt; von oben nach unten sind dies:

- die Steuertafel: sie erscheint, wenn der Cursor zum oberen Bildschirmrand geführt wird,
- der Mittelteil, auf dem Sie an der Handlung teilnehmen können,
- das Dialogfenster,
- die Programminformation entspricht der untersten Bildschirmzeile.

DIE ROLLE DES CURSORS

Wenn Sie den Cursor über den Bildschirm führen, finden Sie aktive Zonen wie etwa:

- **den Ausgang:** der Cursor verwandelt sich ein Türsymbol,
- **wichtige Gegenstände oder Zonen:** die Bezeichnung erscheint auf der Zeile für Programminformation.

Wenn der Cursor **"click if ok"** erscheinen lässt, handelt es sich um Lesetexte.
Durch Klicken auf den linken Mausknopf gewinnt der Cursor seine normale Form wieder.

VERWENDUNG DER GEGENSTÄNDE

Wenn Sie den linken Mausknopf auf ein Objekt klicken, nimmt der Cursor dessen Form an. Dann können Sie entweder:

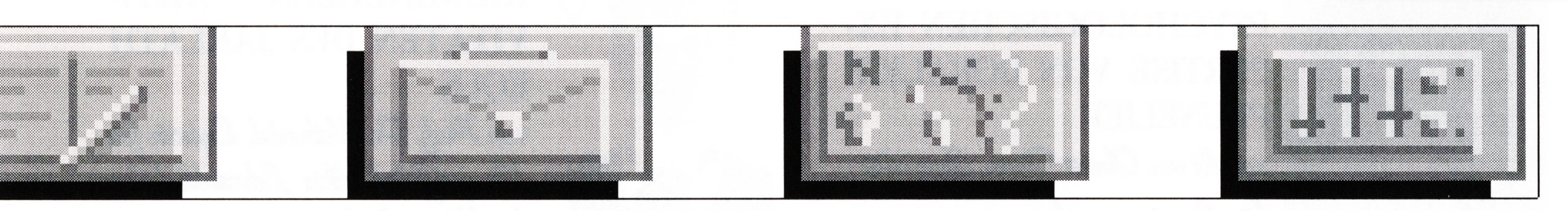
- den rechten Mausknopf klicken, um den Gegenstand ins Inventar aufzunehmen,
- oder durch Klicken auf den linken Mausknopf den Gegenstand im Bild verwenden.

Daraufhin erscheint **"EINSATZ MIT"** auf der Programminformation, gefolgt von der Bezeichnung eines Gegenstandes, eines Ortes oder einer Person, die man mit dem Cursor anwählen kann. Dabei bedeutet: Links Klicken : Handeln. Rechts Klicken : Ein Klicken kann also je nach Zusammenhang folgenden Handlungen entsprechen: Geben, Zeigen, Nehmen, Benutzen oder in Gang setzen.

INVENTAR

Das Inventar wird durch Klicken auf den rechten Mausknopf geöffnet. Die Gesamtheit der verfügbaren Objekte erscheint daraufhin, dargestellt als Cursorsymbole.
Um einen Gegenstand mit einem anderen Gegenstand des Inventars zu verwenden, muß man:

- Gegenstand mit Cursorsymbol, aus dem Bild oder aus dem Inventar "in die Hand" nehmen,
- Cursorsymbol auf die Steuertafel am oberen Bildschirmrand bewegen,
- mit dem linken Knopf auf die Ikone "Inventar" der Steuertafel klicken,
- Cursorsymbol auf den Gegenstand Ihrer Wahl klicken.

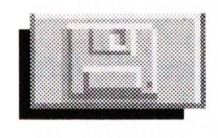


STEUERTAFEL

Hier können Sie über sechs Funktionen verfügen, indem Sie den Cursor zum oberen Bildschirmrand führen und mit dem linken Knopf auf die gewünschte Ikone klicken.

SPIELVERWALTUNG: für ***"SPEICHERN", "LADEN" oder "AUSSTIEG".***

Speichern: 30 Positionen für Speicherungen des Spielzustands auf der Festplatte erscheinen. Wählen Sie eine Zeile aus; dabei eventuell den "Lift" verwenden: der Name des Bildschirms erscheint ohne Ihr Zutun; wenn Sie wollen, können Sie ihn jedoch ändern.

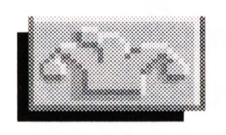


Laden: Sie können jede der 30 Spielzustände wieder laden. Damit befinden Sie sich erneut in dem jeweiligen Spielzustand vor dessen Speicherung.

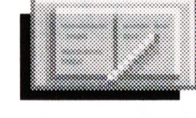
Ausstieg: hier können Sie die Partie des Spiels beenden.

JOKER

Sie verfügen über einige Joker, die Ihnen an einigen Stellen zusätzlich Hinweise liefern können, wenn Sie nicht mehr weiterkommen.

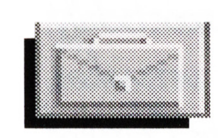


NOTIZBLOCK



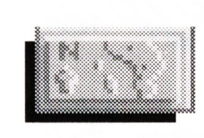
Indizien, Dialoge mit wichtigen Personen des Spiels und der Verlauf der Spielgeschichte werden automatisch gespeichert und können von Ihnen nach Belieben konsultiert werden. Sie verfügen auch über eine Seite, auf der Sie eigene Notizen eingeben können.

INVENTAR



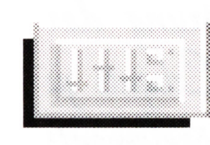
Eine zusätzliche Möglichkeit, das Inventar zu öffnen.

ORTSVERÄNDERUNG



Gibt Ihnen direkten Zugang zu einem bereits bekannten Ort ohne Umweg über die dazwischen liegenden Bildschirme.

OPTIONEN



MUSIK : zum Aus- oder Einblenden der Musikuntermalung.

INFO : hier können Sie DATUM, UHRZEIT, KUMULIERTE SPIELZEIT und FORTSCHRITTSRATE ablesen.



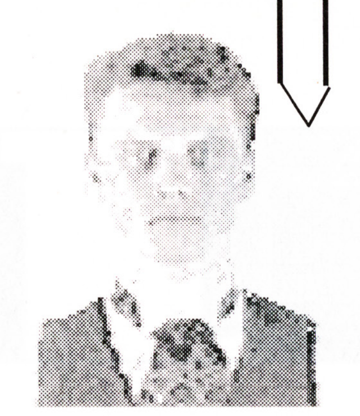
DATEIAUSZUG AUS DER PSYCHOLOGISCHEN EXPERTISE VON DORALICE PRUNELIER

erstellt von Oberst Orson, Spezialist für Agentenanwerbung.

Subjekt ist eine junge Frau von 27 Jahren (Berichtsjahr :1992) mit hohem Intelligenzgrad; durch ihren Beruf als Kommandant in der Luftfahrt hat sie ein gutes Einkommen. Vorsicht: Subjekt neigt zu Verschwendung und gibt alles aus, was sie verdient! Das Berufsbild entspricht ihrem Streben nach Unabhängigkeit und ihrer Reiselust. Subjekt liebt sowohl die Unsicherheit in menschenfeindlichen Dschungelexpeditionen wie Luxushotels. Vater (Spezialist für amerikanische - Indianer - Ethnologie) hat Subjekt die Vorliebe für weite, unerschlossene Welten vererbt. Mutter ist eine talentierte brasilianische Sängerin der Oper von Manaus. Subjekt bewohnt ein Luxusappartment in Paris; hat oft Besuch von Freunden, die mit raffierten und exotischen Rezepten bewirtet werden. Subjekt liebt alle stark alkoholisierten Getränke wie Whisky, Rum, Cognac. Lieblingsgetränk: Pina Colada. Leibspeise: Eier in allen Zubereitungsarten und farciert mit allen möglichen Ingredienzen.

Subjekt salzt und pfeffert reichlich; ihre Speisen müssen immer "gut gewürzt" sein. Subjekt liebt ältere Jazzmusik; hasst Schach, aber verehrt das Go-Spiel; hat keine Ahnung von Bridge, spielt aber gern und ausgiebig Scrabble mit ihrer besten Freundin. Subjekt ist gesund und kräftig; betreibt viel Sportarten: Deltaplaning, Aikido, Tauchen... aber hat keinen Lieblingssport. Subjekt ist Nichtraucherin: sie meint, Rauchen führe zu Mundgeruch. Subjekt verabscheut Waffen aller Art. Subjekt gehört keiner Vereinigung, Partei oder Religionsgemeinschaft an. Betrachtet sich als Weltbürgerin. Weder leicht- noch abergläubig; hält große Stücke auf die Wissenschaft. Ihr Temperament treibt Subjekt dazu an, neue Erfahrungen und ungewöhnliche Aktivitäten zu suchen. Subjekt befaßt sich mit 1000 verschiedenen Dingen, aber ohne jeden Tiefgang... kann deshalb den Eindruck der Oberflächlichkeit erwecken... Subjekt verliert manchmal völlig die Orientierung. Subjekt liebt schwierige Situationen, in denen Urteilsfähigkeit, Beobachtungsgabe und logische Denkfähigkeiten extrem gefordert werden. Da Subjekt leidenschaftlich alte amerikanische Fernsehserien liebt - insbesondere ist sie Fan von Mac Gyver, Columbo und Jim Phelps, dem Helden von "In geheimer Mission" - glaubt es, alle entsprechenden Eigenschaften in einer Person verkörpern !

Subjekt ist ausgeglichen und psychisch gesund; hat daher alle Fähigkeiten, die für die Ergreifung von Jarlath Equs erforderlich sind.



PROTOKOLL ÜBER DIE KRIMINELLEN AKTIVITATEN DES JARLATH EQUS

von *Prof. Dr. Nathaniel, Experte für Raum-Zeit-Delikte Lehrstuhlinhaber für Kriminalistik.*

EUROPA-2092

JARLATH EQUS stammt aus einer neuen Generation vereidigter Historphysiker Wissenschaftler mit Doppelkompetenz als Historiker und Physiker), die an einem Geheimprogramm zur Erforschung der Zeit-Raum-Wanderung (Space-Time Migration) arbeiten. Er hat eine Probe des kürzlich entdeckten Elements Americium 1492 gestohlen, dessen militärische Anwendungen revolutionäre Fortschritte versprechen, um es auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Die Halbwertszeit dieses gefährlich radioaktiven Stoffes ist aber derartig lange, daß die Strahlung erst in 3000 Jahren ausreichend abgebaut sein wird. Jarlath hat einen waghalsigen Plan entwickelt, um dieses Problem zu lösen: er geht 3000 Jahre in die Vergangenheit zurück, um die Probe Americium 1492 in einem Goldsarkophag neben einer ägyptischen Mumie zu verstecken. Damit versucht er, die Weiterentwicklung seines "Schatzes" im Verlauf der Jahre und Jahrzehnte zu beobachten.

INSEL SAN CRISTOBAL - 1840

Im Jahre 1840 ist der "Schatz" zum Reliquie eines Stammes an der Westküste Schwarzafrikas geworden. In der Hoffnung, den Nachforschungen der Raum-Zeit- Polizei (RZP) und ihrer Agenten zu entgehen, hat sich Jarlath dazu entschieden, sich auf der karaibischen Insel San Cristobal niederzulassen und die Tochter eines reichen Plantagenbesitzers zu heiraten. Er benutzt den Sklavenhandel, um gleichzeitig mit neuen Arbeitskräften aus Afrika auch den Schatz des Stammes in seinen Besitz zu bringen. Danach bereitet er - immer von seiner sicheren Insel aus - die Ausführung des letzten Teiles seines Plans vor: er bezahlt den Kapitän eines Piratenseglers dafür, sein Transportschiff in der Nähe der europäischen Atlantikküste zu versenken, und zwar in der Nähe der Stelle, an der er einen Gutshof erworben hat. Er hofft damit, daß der Schatz unter Wasser doppelt sicher vor den Nachforschungen der RZP sein werde.

KOMMENTARE: Wir haben es mit einem schweren Fall von rekurrenter Raum-Zeit-Manipulation zu tun. Da die Paradoxum-Rate eine kritische Schwelle erreicht hat, ist ein Umkippen, wenn nicht gar die Zerstörung der Tiefenstruktur unseres universellen biologischen Erbguts zu befürchten. Nur durch rasche Entfernung des Störelements aus dem Tatsachenkontext können diese katastrophalen Konsequenzen verhindert werden.

Vorgeschlagener Abfangpunkt: PARIS - 1992.

DIE KONSEQUENZEN DER "AFFÄRE AMERICIUM 1492" EXKLUSIV INTERVIEW MIT EINEM RZP-AGENTEN

DIE NEUE ZEIT: Agent Melkior, können Sie uns kurz die Rolle der Raum-Zeit-Polizei im Jahre 2092 darstellen:

MELKIOR: Wie Sie wissen, erlauben uns inzwischen die jüngsten Entdeckungen, in die Vergangenheit zurückzukehren; dazu genügt eine kleines Modul, das wie eine Armbanduhr am Handgelenk getragen wird und ein Magnetfeld enormer Intensität erzeugt. Der Gebrauch des Moduls ist bisher nur einem kleinen Kreis vereidigter Personen gestattet. Die möglichen und unvermeidlichen Konsequenzen dieser außerordentlichen Entdeckung haben zur Gründung des Zeitethikausschusses geführt. Die Einhaltung seiner Gesetze wird von unserer RZP überwacht. Nur die Beobachtung der Vergangenheit ist legal. Jeglicher darüber hinausgehende Eingriff ist strikt verboten und gefährlich.

NZ: Sie haben soeben die Affäre des Diebstahls von Americium 1492 erfolgreich abschließen können, von der wir alle bereits gehört haben!

M.: Ich bin sicher bei Weitem nicht der einzige, der da Verdienste geltend machen kann. Es ist eher Doralice Prunelier, einer charmanten Person aus dem Jahre 1992 zu verdanken, daß wir diese Sache endlich zu den Akten legen können. Ich habe Sie 1840 getroffen, als ich unter der Deckidentität eines Schiffskoch auf der BRISCARDE, einem Piratensegler, anheuerte.

NZ: Die RZP befürwortet also die Mitarbeit von Personen der Vergangenheit. Können Sie uns erklären, wie Sie auf diese Doralice gekommen sind?

M.: Natürlich: Jarlath Equs, der Raum-Zeit-Kriminelle, auf den ich angesetzt war, hat sich nicht damit begnügt, in die Vergangenheit zurückzugehen, er hat auch den Ablauf der Ereignisse beeinflußt. Von dem Augenblick an besiegelte er nach dem Theorem der "putativen Zukunftsabläufe" sein Schicksal. Wir mussten nur noch eine Zeitkoordinate unter den möglichen Zukunftsabläufen wählen, an der sein wohlverdienter Tod als Bestrafung eintreten würde. Und von dieser Koordinate wurde auch die Existenz von Doralice Prunelier berührt.

NZ: Was war denn ganz genau der Fehler, den Jarlath beging?

MELKIOR: Erster Fehler: er heiratete 1840 Velvet Rechefort de la Prunelière, nachdem er deren Vater umkommen ließ. Zweiter Fehler: er brachte zusammen mit seinem "Schatz" (d.h. die gestohlene Americium-Probe) auch einen Sklaven namens Yoruba auf die Insel San Cristobal. Yoruba zeugte mit Velvet ein Kind, das ein direkter Vorfahre von Doralice Prunelier war, die einige Generationen später zur Welt kam. Unsere Historphysiker haben die Zeitverletzung aufspüren können, die durch diese beiden Ereignisse generiert wurde, und damit konnten wir Jarlath auf der Karaibeninsel finden.

NZ: Und dann haben Sie Jarlath dort unschädlich gemacht?

M.: Nein, denn ich konnte den "Schatz" nicht gleichzeitig mit diesem Individuum lokalisieren. Damit bestand die Gefahr, eins von beiden Elementen zu verlieren. Jarlath mußte bis zum Schluß volles Vertrauen in seinen Plan behalten können, damit ich seiner Spur weiter folgen konnte. Er schöpfte keinen Verdacht gegen Doralice, obwohl sie ein gefährlicher Gegner für ihn war. Sie hat ihn schließlich zur Strecke gebracht.

NZ: War Doralice denn über ihre Rolle in der Affäre informiert?

M.: Das wäre ein Verstoß gegen die Gebote des Zeitethikausschusses gewesen. Sie hat ihr Leben im zwanzigsten Jahrhundert ganz normal weitergelebt, ohne zu ahnen, welche Rolle ihr zukam. Eines ist sicher: ich hätte ich Sie gern nochmal in meinem Team...

AMERICIUM 1492

Eine erste Spur dieses Elements wurde zufällig im Fragment eines Meteoriten gefunden, der sich seit mehr als einem Jahrhundert im Besitz einer Familie von Mineraliensammlern befand. Der Zufall spielte erneut eine Rolle, als ein Kristall mit mehreren Tonnen Masse in einigen Hundert Meter Tiefe im Golf von Mexiko lokalisiert wurde. Dieser Kristall kann bisher unbekannte Temperatur- und Beschleunigungswerte erzielen - Eigenschaften, die man in einem Satellitenforschungslabor festgestellt hat und die insbesondere für militärische Anwendungen umwälzende Auswirkungen haben können. Ein Strukturdetail muß aber ebenfalls erwählt werden: dieses Material mit der Bezeichung Americium 1492 im periodischen System besteht aus schweren Molekülen und hat eine Halbwertszeit für den Abbau seiner hohen Eigenradioaktivität von dreitausend Jahren. Damit ist es wahrscheinlich, daß jegliche Anwendung bis zum Abbau der Radioaktivität zurückgestellt werden muß.

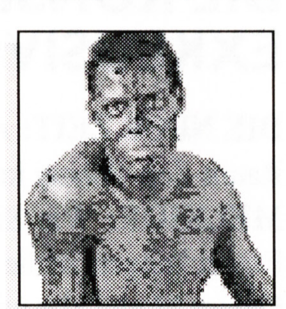
Auszug aus dem jüngsten Werk von Professor FALCO, Spezialist für Quantenmechanik, "Die Zukunft der Vergangenheit", (Januar 2092).

DIE RAUM-ZEIT-WANDERUNG

Ab dem Ende des 20. Jahrhunderts hat die moderne Biologie ständig die Retro- Evolution pathologischer Zellen benutzt, mit der es möglich ist, zu einer gesunden Zellstruktur zurückzumutieren und eine neue, gesunde Evolution des angegriffenen Organismus' zu erzielen. Parallel dazu haben in der Thermodynamik spezialisierte Physiker nachgewiesen, daß eine makroskopische Rückentwicklung dank starker Magnetfelder theoretisch machbar ist. Dank der Synergie dieser beiden wissenschaftlichen Disziplinen wurden in weniger als einem Jahrhundert große Fortschritte zur Rückentwicklung der Materie in die Vergangenheit erzielt. Diese Technologie ist heute im Stadium der Miniaturisierung und erlaubt, in die Vergangenheit zurückzureisen. Während es jedoch nur eine einzige, uns bekannte Version der Vergangenheit gibt, haben wir eine unbegrenzte Menge von Möglichkeiten für die Zukunft. Vielleicht dauert es noch ein weiteres Jahrhundert, bis die möglichen "Zukunftswege" ihrerseits unseren Forschungen offen stehen werden...

Professeur FALCO, Spezialist für Quantenmechanik, Auszug aus seinem letzten Werk "Die Zukunft der Vergangenheit", (Januar 2092).

WEITERE BETEILIGTE DER AFFÄRE AMERICIUM 1492



YORUBA

Der Abkömmling ägyptischer Magier hütet den Schatz seines Stammes: einen Goldsarkophag mit der Mumie von Pharao Amenotep. Yoruba wird von Jarlath als Sklave nach San Cristobal verschleppt, wo er Liebhaber der Frau von Jarlath, Velvet Rochefort de la Prunelière, wird. Doralice und Melkior werden ihn aus einem Schiff befreien, das die europäische Küste ansteuert.



VELVET

Jarlath hat sie geheiratet, um Erbe des Adelstitels und der Zuckerplantage ihres Vaters zu werden. Da ihr Gatte lange Reisen unternimmt und sie vernachlässigt, wird sie Geliebte von Yoruba und trägt dessen Kind, Maximin aus. Velvet wird Doralice zu Maximin bringen.



PHILIBERT

Der Kapitän der Briscarde. Wurde von Jarlath bestochen, den Segler mit dem Goldsarkophag an Bord den Felsen der Atlantikküste in der Nähe seines Gutes zutreiben und untergehen zu lassen. Flößt seiner Mannschaft mit einem Magnetkolbenrevolver Respekt ein, der mit seinen ständig aufgeladenen Armbändern zusammen funktioniert.



OSWALD

Haßt den Kapitän von ganzem Herzen und wartet auf seine Chance, eine Meuterei anzustiften. Doralice hilft ihm, den Hi-Power-Revolver Philiberts zu stehlen, unter der Bedingung, dann das Schiff verlassen zu dürfen.



MAKANDAL

Heiler und Magier von San Cristobal. Verbringt viel Zeit damit, den amourösen Nachstellungen von Delia zu entgehen. Doralice wird ihn überzeugen müssen, Yoruba gesund zu pflegen.



DELIA

Die Zaubererin und Vertraute von Velvet. Unsterblich in Makandal verliebt und ihre Zeit verbringend, für ihn Liebestränke zu brauen. Doralice wird ihr helfen müssen, Makandal zu behexen, damit sie Velvet treffen kann.



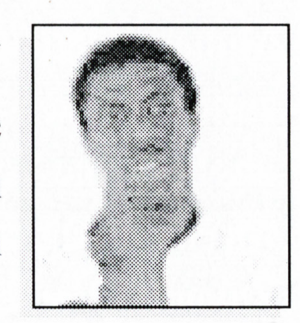
SELEUCIE

Köchin der Plantage und Mutter von Amilcar. Velvet hat sie auch als Amme von Maximin beschäftigt, aber Jarlath gelingt es, sie abzulenken und damit Maximin in Lebensgefahr zu bringen.



AMILCAR

Sohn von Makandal und Seleucie, versucht Doralice mit seinen Streichen um den Finger zu wickeln. Er wird Doralice zu Makandal bringen.



SERAPION

Geschichtenerzähler und lebendes "Archiv" der Plantage. Insbesondere kennt er alle Umstände der Ankunft von Jarlath und Details über den Tod des Vaters von Velvet. Leider verurteilt ihn ein Kehlkopfleiden zum Schweigen. Wenn Doralice ihm die Stimme zurückgibt, wird Serapion ihr helfen, sich in die Plantage einzuschleichen.

MAXIMIN

Sohn von Yoruba und Velvet, und damit Ur-Urgroßvater von Doralice. Jarlath stellt ihm nach, um ihn zu beseitigen.

GALIPO

Papagei, den Kapitän Philibert von Makandal bekam. Wenn Doralice in den Kapitänsräumen eingesperrt wird, hindert Galipo sie daran, herumzuschnüffeln.

INSTALLATION

1- AMIGA-VERSION

Diskette 1 in das Laufwerk einlegen und dann den AMIGA-Computer einschalten. Die Installationsprozedur läuft daraufhin automatisch ab.

2- INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE VON IBM-KOMPATIBLEN COMPUTERN

- LOST IN TIME besteht aus zwei voneinander unabhängigen Episoden, die sie voneinander unabhängig oder gemeinsam auf der Festplatte installieren können. Im letzteren Fall geschieht die Verbindung zwischen beiden Teilen automatisch.
- Wenn Sie gleichzeitig Zugriff auf Episode 1 und 2 haben möchten, benötigen Sie 23 MB auf Ihrer Festplatte dafür. Dank der Möglichkeit, nur einen Teil des Spiels zu installieren, kommen Sie aber auch mit nur 9 MB aus.
- In allen Fällen brauchen Sie mindestens 550 KB konventionellen RAM- Speicherplatzes (zuzüglich zu Speichererweiterungen).

Gleichgültig, um welche Episode es sich handelt, geht die Installation auf die gleiche Weise vor: Diskette 1 in Laufwerk A - oder B - einlegen, dann **A:INSTALL** bzw. **B:INSTALL** eingeben und mit ↵ bestätigen. Folgen Sie dann den am Bildschirm erscheinenden Anweisungen. Die Installationsprozedur gibt Ihnen die Wahl zwischen Festplatte C: D: E: ... usw. , falls mehrere Festplatten angeschlossen sind; das Dateienverzeichnis COKTEL\LOST wird dagegen automatisch erstellt.

Je nach der Kapazität Ihrer Festplatte, ergeben sich folgende Möglichkeiten:

2.1.- Sie möchten eine Episode installieren und verfügen über 12 MB Festplattenspeicher. Es genügt, die Installationsprozedur durchzuführen. Falls der andere Teil des Spiels bereits installiert ist, geschieht die Verbindung automatisch.

2.2- Sie möchten eine Episode installieren, haben jedoch nur zwischen 9 und 12 MB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte zur Verfügung.
Wählen Sie die Option "Teilweise Installieren" aus, oder verschaffen Sie sich 12 MB Platz, um das gesamte Spiel zu installieren.

2.3- Sie möchten eine Episode installieren und haben weniger als 9 MB Speicherplatz zu Ihrer Verfügung. Sie können erst dann eine Installation vornehmen, wenn Sie 9 MB auf der Festplatte "frei gemacht" haben (für "Teilweise Installieren"), bzw. 12 MB für die Installierung beider Teile.

ANMERKUNG: Die teilweise Installation teilt die Episode in zwei Teile. Bei Erreichen der Hälfte werden Sie vom Programm aufgefordert, den zweiten Teil zu installieren. Dann erfolgt eine zweite teilweise Installation, bei welcher der erste Teil gelöscht wird. Nach Ende der Installation können Sie nun jedesmal vom Dateienverzeichnis COKTEL aus in das Spiel einsteigen, indem Sie **CD COKTEL** plus ↵ eingeben, dann **LOST** und ↵ .

HINWEISE:

A/ Wenn Sie vom DOS aus ins Spiel einsteigen und dabei die Konfiguration Ihres Computers ändern möchten (z.B.: Graphikkarte, Soundkarte, Maus... usw.), gehen Sie zunächst in das Dateienverzeichnis COKTEL/LOST über, indem Sie **CD COKTEL\LOST** eingeben, dann **SETUP** und ↵ .

B/ WENN SIE NICHT GENUG RAM HABEN (dies wird auf dem Bildshirm angezeigt), **können Sie, um den herkömmlichen Speicher zu vergrößern :**

- Die Anzahl der "files" und "buffers" in der systemdatei CONFIG.SYS reduzieren. Um diese Datei zu ändern, schlagen Sie bitte in der Beschreibung Ihres Computers nach. Wenn Sie das Spiel beenden, müssen Sie dann unbedingt die Datei CONFIG.SYS auf die ursprünglichen Werte einstellen.

  Vorsicht : Die Anzahl der "files" muß mindestens 16 betragen.
- Eine Systemdiskette zum Starten von Laufwerk A aus anfertigen. Schlagen Sie dazu im Handbuch für MS-DOS nach. In diesem Fall müssen Sie jedesmal, wenn Sie spielen wollen, diese Diskette in das Laufwerk legen, bevor Sie den Computer einschalten. Dann das Spiel wie vorstchend beschrieben starten.

C/ Um die Möglichkeiten Ihres Computers besser zu nutzen, sollten Sie Ihre Festplatte regelmäßig säubern und ordnen (z.B. mit dem Utility COMPRESS).
D/ Falls es Probleme dabei gibt, überprüfen Sie die oben gemachten Angaben Punkt für Punkt; wenn bis dahin alles stimmt, können Sie die Konfiguration Ihrer Soundkarte (DMA-Kanal oder IRQ-Nummer) dann im Menü unter der Option "Fortgeschrittene Konfiguration" genau einstellen.

3- CD ROM

CD LOST IN TIME in das CD-ROM-Laufwerk einlegen.
Auf dem Dateienpfad für den Zugriff auf CD-ROM (zum Beispiel "D:"), **INSTALL** eintippen und dann den Bildschirmanweisungen folgen. Nach der Installation genügt es, vom Dateienverzeichnis COKTEL aus **LOST** und ↵ einzugeben, um ins Spiel einzusteigen.

HINWEISE:

A/ Falls Sie die Konfiguration Ihres Computers später ändern möchten (Graphikkarte, Soundkarte, Maus... usw.), vom Dateienverzeichnis COKTEL/LOST (erreichbar durch Eintippen von **CD COKTEL\LOST**) aus ins Spiel einsteigen und **SETUP** dann ↵ eingeben.
B/ Falls Sie nicht genügend RAM-Speicherplatz haben, bitte Abschnitt B/ des Kapitels 2 (Installation) - Installation auf der Festplatte von IBM-kompatiblen Computern konsultieren.
C/ Falls Probleme auftreten, siehe Abschnitt D/ des gleichen Kapitels.

DURCHFÜHRUNG DES SCHUTZTESTS (gilt nicht für CD-ROM)

Sie erhalten mit dem Spiel ein Heft mit Farbrastern, in dem die Farben mit einem Buchstaben und einer Zahl gekennzeichnet sind.
Der Schutztest wird auf einem Bildschirm absolviert, der drei Skalen und 8 farbige, numerierte Tasten zeigt. Ein "Kennwort" aus einem Buchstaben und drei Ziffern erscheint am Bildschirm, z.B.: "C127". Mithilfe des Hefts die Farbe des diesen Koordinaten entsprechenden Kästchens suchen, in unserem Beispiel also GRÜN. Dann die der Farbe entsprechenden Zifferntasten eingeben und mit ↵ bestätigen.

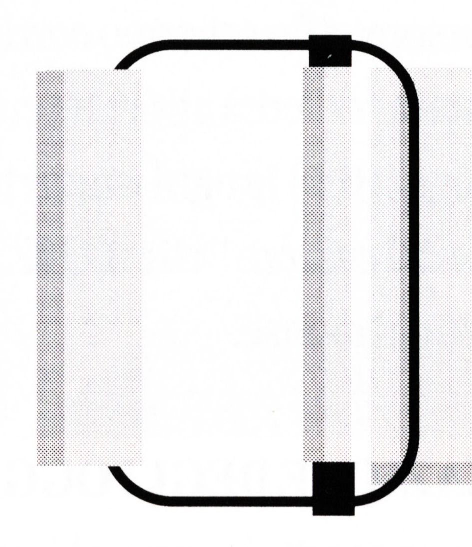
POLIZIA SPAZIO-TEMPORALE



RAPPORTO MISSIONE dell'agente MELKIOR

Aprile 2092

In questo rapporto vengono riportati gli eventi che hanno condotto all'arresto di JARLATHEEUS, responsabile del furto di un campione del prezioso Americium 1492. L'uomo ha nascosto il materiale radioattivo nel passato, turbando pericolosamente l'equilibrio del continuo spazio-temporale. Il caso è di diretta competenza della Polizia Spazio Temporale.



I dischetti che accompagnano questo manuale vi permetteranno di rivivere la missione nei panni di DORALICE PRUNELIER, persona selezionata a sua insaputa dal computer centrale della Polizia Spazio Temporale per i suoi legami storico-temporali con JARLATHEEUS.

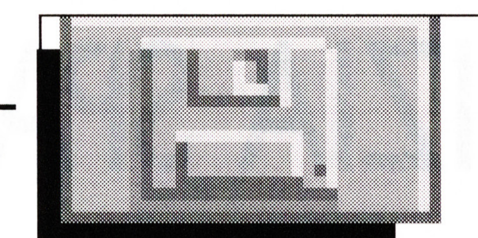
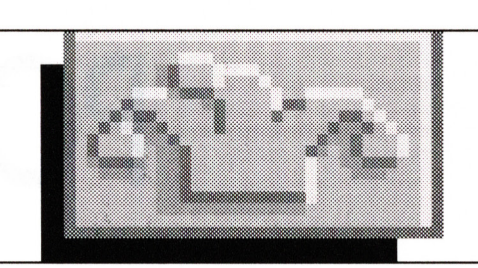
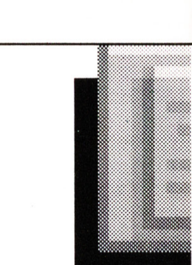
Gli avvenimenti qui riferiti si svolgono in tre diversi luoghi e in tre diverse epoche:

1992 - Maniero De la Prunelière - Costa Atlantica - Europa

1840 - Nave "La Briscarde" - Mar dei Caraibi

1840 - Isola di San Cristobald - Caraibi

INTERATTIVITA'

Per manipolare correttamente i dischetti contenuti nel rapporto dovete seguire le istruzioni. Potete usare esclusivamente il mouse.

LO SCHERMO è diviso in quattro zone, dall'alto al basso:

- il quadro di bordo che appare quando il cursore-freccia è portato nella parte superiore dello schermo,
- la parte centrale dove si svolge l'avventura,
- la finestra dei dialoghi,
- la linea di servitù, ovvero l'ultima linea dello schermo.

IL RUOLO DEI CURSORI

Spostare il cursore sullo schermo corrisponde all'azione di esaminare. In tal modo si possono individuare:

- **l'uscita:** si vedrà allora un cursore-porta,
- **gli oggetti e i luoghi importanti:** il loro nome apparirà sulla linea diservitù.

L'apparizione del cursore **"clic if OK"** segnala i testi da leggere che spariranno premendo semplicemente il tasto sinistro del mouse.

L'UTILIZZAZIONE DEGLI OGGETTI

Per trasformare un oggetto in cursore bisogna cliccarvi sopra con il tasto sinistro del mouse. In questo caso:

- cliccando il tasto destro del mouse si mette l'oggetto in inventario,
- cliccando il tasto sinistro, si può utilizzare l'oggetto nell'immagine.

"UTILIZZARE con" apparirà così sulla linea di servitù seguito dal nome dell'oggetto, il nome del luogo o del personaggio che viene indicato dal cursore.

Clic sinistro: agire. Clic destro: ricredersi.

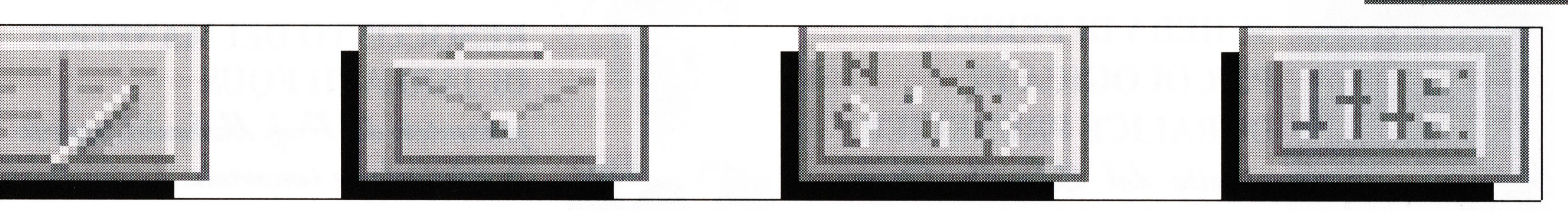
In tal modo cliccare significa a seconda del contesto: dare, mostrare, prendere, utilizzare o azionare.

L'INVENTARIO

L'inventario si apre cliccando il tasto destro del mouse. L'insieme degli oggetti posseduti appare sotto forma di cursore.

Per utilizzare un oggetto su un altro oggetto dell'inventariobisogna :

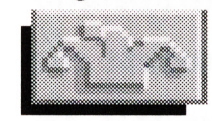
- prendere un oggetto al cursore, nell'immagine o nell'inventario,
- condurre il cursore-oggetto sul quadro di bordo nella parte alta dello schermo,
- cliccare il tasto sinistro sull'icona "inventario" del quadro di bordo,
- cliccare il cursore-oggetto sull'oggetto prescelto.



IL QUADRO DI BORDO

Ci sono sei funzioni accessibili posizionando il cursore nella parte alta dello schermo e cliccando il tasto sinistro del mouse sull'icona desiderata.

GESTIONE: permette di ***"SALVARE", "CARICARE", "ABBANDONARE"***

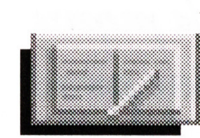


SALVARE: appaiono 30 posizioni per salvaguardare lo stato del gioco . Scegliete una linea manipolando eventualmente "gli ascensori" e il nome dello schermo sarà automaticamente iscritto; se lo desiderate potete cambiarlo.

CARICARE: ognuna delle 30 posizioni può essere ripresa. Ritroverete il gioco esattamente nello stato in cui l'avete salvato.

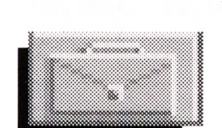
ABBANDONARE: vi consente di uscire dal gioco.

JOLLY



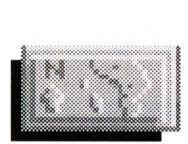
Disponete di alcuni jolly che vi daranno qua e là degli indizi da sfruttare qualora foste bloccati.

AGENDA



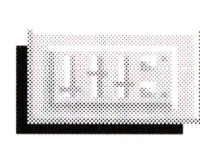
Indizi, dialoghi con i personaggi-chiave ed evoluzione della storia vengono automaticamente registrati e potranno essere consultati tutte le volte che vorrete. Disponete di una pagina supplementare per prendere ulteriori appunti.

INVENTARIO



Un altro modo di aprire l'inventario.

SPOSTAMENTO



Consente d'accedere direttamente a un luogo già visitato senza dover attraversare gli schermi intermedi.

OPZIONI

MUSICA: permette di sopprimere o rimettere l'ambiente sonoro

INFO: permette di visualizzare DATA, ORA, TEMPO DI GIOCO ACCUMULATO e PERCENTUALE D'AVANZAMENTO.



SCHEDA DI PERIZIA PSICOLOGICA DI DORALICE PRUNELIER

redatta dal Colonello Orson, responsabile del reclutamento.

Nel 1992, il soggetto è una giovane donna di 27 anni, dotata di viva intelligenza, comandante di bordo di professione, gode di un certo benessere materiale. Attenzione: è una "mani bucate", spende tutto quello che guadagna! La sua professione corrisponde pienamente al suo carattere indipendente e al suo bisogno di movimento. E' attratta dalle giungle insicure e ostili come dal lusso dei Grand Hotel. Suo padre è un etnologo, specialista degli Amerindi, amante dei grandi spazi. Sua madre è una famosa cantante brasiliana dell'Opera di Manaus. Il soggetto abita in uno stupendo appartamento parigino dove riceve spesso i suoi numerosi amici che delizia con piatti esotici e raffinati da lei stessa preparati. Adora tutti i superalcolici: whisky, rhum, cognac. La sua bevanda preferita: pina colada. Il suo piatto preferito: uova, cotte in tutti i modi possibili e con dentro di tutto.

Aggiunge pepe e sale senza assaggiare, mangia piccante. Ama il jazz un po' rétro. Detesta gli scacchi, ma ha una quasi- venerazione per il GO. Non capisce nulla di bridge, ma si concede memorabili partite di Scarabeo con la sua migliore amica. Sana e vigorosa, ha praticato molti sport: deltaplano, aikido, sport subacquei... Nessuno sport l'ha però veramente appassionata. Non fuma: sostiene che rende l'alito cattivo. Aborrisce le armi. Non sopporta nessun tipo di corporativismo, di partito politico, di religione. E' cittadina del mondo. Né credulona, né superstiziosa, ha fiducia nella scienza. Il suo temperamento la spinge a ricercare sensazioni sempre nuove, attività fuori dal comune. E' il tipo che s'interessa a tutto ma che non ha mai il tempo di approfondire...Può dare, in tal modo l'impressione di essere superficiale... Talvolta è incosciente. Ha un certa attrazione per le situazioni difficili che mettono a dura prova la sua capacità di giudizio, il suo senso d'osservazione e il suo spirito di deduzione. Affascinata dalle vecchie serie televisive americane, le piace particolarmente Mac Gyver, Colombo, MissionImpossibile ...

Il soggetto, solido e equilibrato, presenta tutte le attitudini richieste per portare a termine la missione di ritrovare Jarlath Equs.



RESOCONTO DEI MANEGGI DI JARLATH EQUS

presentato dal Prof. Nathaniel, esperto in criminologia temporale.

EUROPA - 2092

JARLATHEQUS è uscito da quella nuova generazione di storifisici giurati (scienziati che utilizzano la duplice competenza in storia e in fisica)che lavora sul programma di ricerca ultra-confidenziale relativo allo spostamento nello Spazio-Tempo. Si è reso colpevole del furto di un campione d'Americium 1492, materiale di recentissima scoperta, le cui applicazioni potrebbero rivoluzionare il settore militare, per organizzare un commercio clandestino. Sono necessari 3000 anni per disintegrare questo materiale, la cui incresciosa particolarità è di essere radioattivo. Jarlath elabora un piano piuttosto audace: ritorna indietro di 3000 anni e nasconde il campione in un sarcofago d'oro in compagnia di una mummia egizia. Poi, nel corso degli anni, sorveglia l'evoluzione del suo "tesoro".

ISOLA DI SAN CRISTOBALD - 1840

Nel 1840 il tesoro è diventato la reliquia di una tribù che vive sulle coste dell'Africa occidentale. Sperando di recuperarlo all'insaputa della Polizia Spazio Temporale lanciata alle sue calcagna, Jarlath decide di stabilirsi in un'isola dei Caraibi dove sposa la figlia di un ricco proprietario di piantagioni. Approfittando della tratta degli schiavi, egli fa cercare al tempo stesso il tesoro. Poi dall'isola prepara l'ultima fase del suo piano: assolda un filibustiere perché faccia arenare la nave con il "tesoro" al largo delle coste europee, in prossimità di un maniero acquistato per incarico suo affinché, doppiamente protetto in fondo al mare, il "tesoro" sfugga alla vigilanza della nostra Polizia Spazio Temporale.

OSSERVAZIONI

Ci troviamo di fronte a un caso sostanziale di manipolazione storico temporale di carattere ricorrente. Poiché il tasso di paradosso ha raggiunto la soglia critica, c'è da temere uno sconvolgimento, o addirittura una distruzione della struttura profonda del patrimonio biologico universale. Solo un estrazione puntuale dell'elemento perturbatore dal contesto fattuale può correggerne gli effetti perversi.

Nessun intercettazione suggerita: PARIS 1992.

LA CONCLUSIONE DELL'AFFARE "AMERICIUM 1492" UN'INTERVISTA ESCLUSIVA AD UN AGENTE DELLA P.O.S.T.E.



NUOVI AVVENIMENTI: Agente Melkior, potrebbe dirci qual era il ruolo della Polizia Spazio Temporale nel 2092?
MELKIOR: Voi tutti sapete che alcune recenti scoperte ci permettono di ritornare nel passato, e questo grazie a un campo magnetico intenso generato da una semplice scatoletta portata al polso. Questa possibilità è oggi riservata solo a qualche persona giurata. Le inevitabili conseguenze di questa straordinaria scoperta hanno portato alla creazione del Comitato d'Etica Temporale. Solo l'osservazione del passato è autorizzata. Ogni altro intervento ritenuto pericoloso è severamente vietato.
N. A.: Avete appena risolto il caso del furto dell'Americium 1492 di cui tutti hanno già sentito parlare.
M.: Non sono il solo a meritare le lodi. E' a Doralice Prunelier, affascinante creatura che vive nel 1992, che dobbiamo la felice soluzione di questo caso. L'ho incontrata nel 1840 a bordo della "Briscarde" dove ero travestito da cuoco.
N.A.: La P.O.S.T.E. favorisce quindi l'intervento di persone del passato. Può spiegarci come è stata scelta costei?
M.: Ebbene, Jarlath Equs, il criminale di cui seguivo le tracce non si è accontentato di risalire nel passato, ha voluto anche influenzarne gli avvenimenti. Da allora, secondo la teoria di "Futuri Possibili", ha firmato la sua condanna. Ci è bastato scegliere, tra tutti i futuri possibili, una linea temporale in cui figurava la sua morte punitiva. La linea scelta comportava l'esistenza di Doralice Prunelier.
N.A.: Più precisamente qual è stato l'errore che Jarlath commise? Primo errore: sposare nel 1840 Velvet Rochefort de la Prunelière dopo averne fatto morire il padre. Secondo errore: portare sull'isola di San Cristobald, insieme al "tesoro" (l'oggetto rubato), uno schiavo di nome Yoruba. Questo ebbe un figlio da Velvet, antenato diretto di Doralice Prunelier. I nostri storifisici, scoprendo la ferita temporale causata da questi due avvenimenti, ci consentirono di localizzare Jarlath su quest'isola dei Caraibi.
N.A.: E ha neutralizzato Jarlath in quel luogo?
M.: No, non riuscivo a localizzare simultanemante l'individuo e il "tesoro". Avrei rischiato di perdere l'uno e l'altro. Era necessario che l'uomo fosse perfettamente convinto della riuscita del suo piano perché io potessi seguirne le tracce fino alla fine. Non ha diffidato di Doralice che pertanto era un temibile avversario. Ed è lei che ha avuto la meglio.
N.A.: Doralice è stata informata del ruolo svolto nella faccenda?
M.: Il Codice d'Etica Temporale me lo vieta. Doralice continua la sua vita nel XX secolo. Non dovrebbe sospettare di niente, ma mi piacerebbe averla nuovamente nella mia squadra...

L'AMERICIUM 1492

Una delle prime tracce di questo materiale era stata scoperta per caso, in un frammento di meteorite che da più di un secolo apparteneva a una famiglia di collezionisti. Il caso è intervenuto una seconda volta quando un cristallo di molte tonnellate era stato localizzato a qualche centinaia di metri di profondità nel golfo del Messico. Il cristallo poteva raggiungere una temperatura e un'accelerazione straordinaria, proprietà messe in evidenza in un laboratorio satellite e le cui applicazioni, soprattutto militari, potrebbero essere rivoluzionarie. Un particolare merita di essere ricordato: il materiale, dal nome in codice Americium 1492, è composto di molecole pesanti e presenta un livello di radioattività di un periodo di tre migliaia di anni. Dovendo attendere la sua disintegrazione radioattiva, ogni applicazione risulta compromessa per un periodo a dir poco lunghissimo.

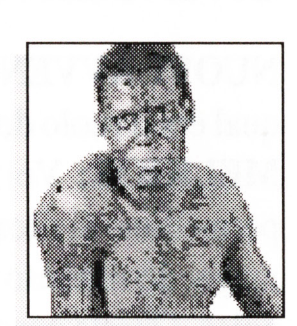
Professor FALCO, specialista di meccanica quantica. Estratto dal suo ultimo libro "Il futuro anteriore" (gennaio 2092).

LO SPOSTAMENTO NELLO SPAZIO-TEMPO

Alla fine del XX secolo, la biologia moderna utilizzava correntemente la retroevoluzione di cellule malate che permetteva di ritornare a una struttura sana e influire su una nuova evoluzione positiva di un organismo malato. Allo stesso tempo, i teorici della Termodinamica dimostravano la reversibilità macroscopica grazie alla creazione di campi magnetici intensi. Grazie alla convergenza di questi due settori della Scienza, ci volle meno di un secolo per elaborare le tecniche di una evoluzione della materia verso il passato. Non si trattava di ringiovanire il soggetto ma di ringiovanire il suo ambiente. Questa tecnologia, oggi miniaturizzata, consente di risalire il cammino del passato. Se per un istante dato c'è un solo passato conosciuto, ci sono, invece, infiniti futuri possibili. Forse bisognerà aspettare ancora un secolo per esplorare questi cammini possibili del futuro...

Professor FALCO, specialista di meccamica quantica. Estratto del suo ultimo libro "Il futuro anteriore" (gennaio 2092).

GLI ALTRI PERSONAGGI DELLA VICENDA



YORUBA

Discendente di una stirpe di maghi egizi, è il custode del tesoro della sua tribù: il sarcofago d'oro che contiene la mummia del faraone Amenotep. E' stato strappato alla sua tribù da Jarlath, che lo portò in schiavitù nell'Isola di San Cristobald. Divenne, così, l'amante di Velvet Rochefort de la Prunelière, moglie di Jarlath. Doralice e Melkior lo libereranno dalla nave che lo porta in Europa.



VELVET

Jarlath l'ha sposata per ereditare il suo nome e la piantagione del padre. Trascurata dal marito che si assenta per lunghi periodi, Velvet diventa l'amante di Yoruba, dal quale ha un figlio: Maximin. E' lei a portare Doralice da Maximin.



PHILIBERT

E' il Capitano della Briscarde. E' assoldato da Jarlath per affondare la nave che trasporta il sarcofago al largo del maniero che Jarlath possiede sulla costa atlantica europea. Tiene il suo equipaggio in pugno rispettoso grazie a una pistola dal calcio magnetico che funziona solo con l'aiuto dei suoi anelli-calamita.



OSWALD

Odia il Capitano e aspetta solo il momento propizio per scatenare un ammutinamento. Doralice lo aiuta a rubare la pistola magica del Capitano Philibert in cambio della promessa di farla partire dalla nave.



MAKANDAL

E' il guaritore dell'Isola di San Cristobald. Trascorre il suo tempo cercando di evitare la smodata passione di Delia. Doralice dovrà convincerlo a curare Yoruba.



DELIA

E' l'indovina e la confidente di Velvet. Follemente innamorata di Makandal, trascorre il suo tempo nel tentativo d'inventare filtri d'amore per lui. Per poter incontrare Velvet, Doralice dovrà aiutarla a stregare Makandal.



CELEUCIA

La cuoca della piantagione, madre di Amilcar. Velvet le ha affidato Maximin, ma Jarlath riesce a distrarla e a mettere in pericolo la vita di Maximin.



AMILCAR

Giovane figlio di Makandal e Celeucia. Tenta di ammansire Doralice con i suoi trucchi. E' lui che la porterà da Makandal.

SERAPION

Il narratore. Sa tutta la storia della piantagione, conosce perfettamente tutti i dettagli della venuta di Jarlath e della morte del padre di Velvet. Sfortunatamente un abbassamento di voce gli impedisce di parlare. Quando Doralice lo guarisce, l'aiuterà a introdursi nella piantagione.

GALIPO

E' il pappagallo che Makandal ha dato al Capitano. Quando Philibert rinchiude Doralice nella sua cabina, questi le impedisce di frugarvi.

MAXIMIN

Figlio di Yoruba e di Velvet, è il trisnonno di Doralice. La sua vita è minacciata da Jarlath.

AVVIAMENTO

1- VERSIONE AMIGA

Inserite il dischetto 1 nel drive lettore. Avviate il computer. Il programma si lancia automaticamente.

2- IBM PC e COMPATIBILI, INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

- LOST IN TIME è composto di due episodi indipendenti l'uno dall'altro che potete installare separatamente o riunire sul vostro disco rigido. In quest'ultimo caso, un episodio seguirà l'altro automaticamente.
- Se volete avere simultaneamente entrambi gli episodi nella loro totalità, avrete bisogno di 23 Mb di spazio sul disco. Tuttavia, grazie ad installazioni parziali, avrete la possibilità di utilizzare "Lost in time" con solamente 9 Mb.
- In tutti i casi, per un corretto funzionamento, dovete disporre di almeno 550 Kb di RAM convenzionale (non di memoria estesa).

Qualunque sia l'episodio da voi posseduto, il procedimento è lo stesso:
Inserite il dischetto 1 nel drive A - o B - e digitate **A:INSTALL**, poi ↵, o **B:INSTALL**, poi ↵ e seguite le istruzioni d'installazione che appaiono sullo schermo. L'installazione all'occorenza vi lascia la scelta del disco rigido: C;, D:, E:,... all'occorrenza, ma crea automaticamente una sotto- directory COKTEL\LOST.

Secondo la capacità del vostro disco rigido, ci sono diverse possibilità:

2.1- Volete installare un episodio e disponete di 12 Mb sul disco rigido. Basta seguire il procedimento. Se l'altro episodio è già installato, gli episodi si susseguiranno automaticamente.

2.2- Volete installare un episodio e disponete di più di 9 Mb ma meno di 12 Mb sul disco rigido. Scegliete l'opzione "Installazione parziale" o create 12 Mb di spazio disponibile sul disco rigido per effettuare un'installazione totale.

2.3- Volete installare un episodio e disponete di meno di 9 Mb.
Non potrete effettuare nessuna installazione. Create 9 Mb di spazio disponibile sul disco rigido per un'installazione parziale o 12 Mb per un'installazione totale.

NOTA: L'installazione parziale divide il vostro episodio in due. A metà episodio, il programma vi chiederà di installare la seconda parte. In tal caso, effettuerà una seconda installazione parziale, cancellando la prima.
Per lanciare il gioco, portatevi nella directory COKTEL digitando **CD COKTEL**, poi ↵ digitate, quindi **LOST** e di nuovo ↵.

OSSERVAZIONI:

A/ Se lanciate il gioco in versione DOS e se desiderate cambiare la configurazione del vostro PC (scheda grafica, scheda sonora, mouse, ecc.), posizionatevi nella directory COKTEL\LOST digitando **CD COKTEL\LOST**, poi lanciate il gioco digitando **SETUP** e ↵.

B/ SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE (questo è indicato sullo schermo).

Per aumentare lo spazio memoria convenzionale potete :

- ridurre il numero di "files" e di "buffers" specificato nel file CONFIG.SYS. Per modificare questo archivio, consultate le istruzioni per l'uso del vostro PC. Dopo

l'utilizzazione del gioco, riportate imperativamente il file CONFIG.SYS al suo stato iniziale.
NB : I file devono essere almeno 16.
- creare un dischetto sistema "bootable" a partire da un dischetto vergine. Per fare ciò, conformatevi alle istruzioni del manuale dell'MS DOS. Per tutte le utilizzazioni del gioco, inserite questo dischetto nel lettore prima di accendere il computer. Lanciate quindi il gioco come indicato precedentemente.

C/ Per una migliore utilizzazione delle capacità della vostra macchina, comprimete spesso il vostro disco rigido (es : con l'utilitary COMPRESS).
D/ Se vi fossero problemi, dopo aver verificato tutti i precedenti punti potete regolare la configurazione della vostra scheda sonora (canale DMA e numero di IRQ). Per fare ciò, utilizzate l'opzione configurazione avanzata dal menu di selezione.

3. CD ROM
Inserite il CD nel lettore CD ROM.
Dal drive del CD (per esempio D:), digitate **INSTALL** e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per lanciare il gioco, basta posizionarsi nella directory COKTEL e digitare **LOST** e ↵.

OSSERVAZIONI :
A/ In seguito, se desiderate cambiare la configurazione del vostro PC (scheda grafica, scheda sonora, mouse, ecc.), posizionarsi nella directory COKTEL\LOST digitando **CD COKTEL\LOST,** poi lanciate il gioco digitando **SETUP** e ↵ **.**
B/ Se la capacità della vostra RAM non è sufficiente, consultate il paragrafo B/ del capilolo: 2. IBM PC e COMPATIBILI dell'avviamento.
C/ Se vi fossero problemi, consultate il paragrafo D/ del capitolo: 2. IBM PC e COMPATIBILI.

PASSARE IL TEST DI PROTEZIONE (eccetto CD ROM)
Disponete di un libretto composto di colori contrassegnati da una lettera e un numero.
Il test si svolge su uno schermo dove appaiono tre riquadri e 8 tasti colorati e numerati.
Appare, poi, un codice composto da una lettera e un numero di tre cifre. Es: C127.
Prendete il vostro libretto e individuate il colore della casella indicata dalle sue coordinate.
Digitate sulla tastiera la cifra corrispondente al suddetto colore e poi ↵.

COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél. : (33-1) 46-30-99-57

PICOFFSET - 46.87.45.72